Jurnal Pembelajaran

Transformasi Pembelajaran melalui Permainan Tradisional: Studi Kasus di TK Janneta Gebanganom

Disusun oleh : Tania Agustis Syarah, S. Pd

TK JANNETA GEBANGANOM

ROWOSARI KENDAL

JAWA TENGAH

2024

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan transformasi pembelajaran melalui permainan tradisional pada anak usia dini di TK Janneta Gebanganom. Fokusnya pada bagaimana guru merancang transformasi permainan tradisional, tanggapan anak-anak dalam bermain, dan pengaruhnya terhadap perkembangan aspek kognitif, sosial, dan motorik anak. Metode yang digunakan adalah studi kasus dengan pendekatan kualitatif yang melibatkan observasi partisipatif, wawancara dengan guru, dan dokumentasi video. Hasil penelitian menunjukkan bahwa integrasi permainan tradisional, seperti engklek, gobak sodor, dan congklak, mampu meningkatkan keaktifan, kerjasama, serta kreativitas anak. Kendala yang ditemukan adalah keterbatasan sarana prasarana dan perlunya kreativitas guru dalam menyesuaikan permainan dengan kurikulum. Dengan demikian, permainan tradisional terbukti relevan dan efektif sebagai media pembelajaran anak usia dini, meskipun memerlukan dukungan lebih lanjut dari pihak sekolah dan orang tua.

Kata Kunci

Permainan tradisional, transformasi pembelajaran, perkembangan anak, pembelajaran lewat bermain, pendidikan anak usia dini, TK.

Pendahuluan

- ## Latar Belakang

  Permainan tradisional merupakan warisan budaya yang sarat dengan nilai edukatif. Selain memberikan hiburan, permainan tradisional juga mengandung unsur pendidikan seperti pengembangan motorik, sosial, bahasa, dan nilai kerja sama. Dalam konteks pendidikan anak usia dini, bermain bukan hanya kegiatan rekreasi, melainkan menjadi potensi dalam pendidikan karakter serta sarana belajar utama.

  Namun, pada era modern ini anak-anak lebih sering terpapar gawai atau permainan digital sehingga permainan tradisiona semakin tersisihkan. Hal ini menimbulkan tantangan bagi lembaga pendidikan anak usia dini untuk menghidupkan kembali permainan tradisional sebagai media pembelajaran yang relevan dan bermakna. TK Janneta Gebanganom mencoba menjawab tantangan tersebut dengan melakukan transformasi pembelajaran melalui permainan tradisional

  .

- ## Rumusan Masalah

  1. Bagaimana bentuk transformasi pembelajaran melalui permainan tradisional di TK Janneta Gebanganom?
  2. Bagaimana respon dan partisipasi anak dalam permainan yang sudah mengalami transformasi?
  3. Apa hambatan dan manfaat permainan tradisional terhadap perkembangan anak?

- ## Tujuan Penelitian

  1. Mendeskripsikan bentuk dan proses transformasi pembelajaran melalui permainan tradisional.
  2. Mengetahui tanggapan dan partisipasi anak-anak terhadap permainan
  3. Menganalisis dan mengidentifikasi hambatan pengaruh transformasi permainan tradisional terhadap perkembangan anak

Metodologi Penelitian

Jenis Penelitian: Deskriptif kualitatif.

Lokasi: TK Janneta Gebanganom.

Subjek: Guru kelas, kepala sekolah, dan anak usia 4–6 tahun.

Metode Pengumpulan Data:

1. Observasi kegiatan pembelajaran dengan permainan tradisional.
2. Wawancara guru mengenai perencanaan dan evaluasi.
3. Dokumentasi berupa foto dan video aktivitas.

Analisis Data:

1. Reduksi data.
2. Penyajian data
3. Penarikan kesimpulan secara tematik.

Hasil Penelitian

1. **Proses Transformasi Permainan Tradisional**
    a) Guru memodifikasi permainan tradisional agar lebih mudah dipahami anak-anak usia dini di era modern ini.
    b) Penggunaan media tambahan, misalnya biji-bijian, gambar, balok dan tali, sebagai pengganti atau penambah elemen permainan tradisional
    c) Penggabungan aspek edukatif seperti pengenalan angka, huruf, bentuk, warna, serta nada juga menjadi penting dalam permainan.

2. **Bentuk Transformasi Pembelajaran**
    Guru memodifikasi permainan tradisional agar sesuai dengan kurikulum yang berlaku misalnya: Congklak untuk pengenalan konsep bilangan dan berhitung.
    Kemudian permainan yang menggunakan kombinasi nyanyian dan instruksi sederhana yang bertujuan agar memudahkan anak dalam memahami aturan permainan.

3. **Partisipasi dan Respon Anak-anak**
    a) Anak-anak menunjukkan antusiasme yang tinggi terhadap permainan interaktif dan berubah-ubah
    b) Beberapa anak lebih cepat menangkap modifikasi model atau bentuk dibanding yang lain, sehingga guru perlu membimbing secara individual
    c) Interaksi sosial meningkat, dimana anak saling membantu, berkomunikasi, dan berbagi alat dalam permainan

4. **Manfaat Terhadap Perkembangan Anak**

    a) **Motorik Kasar dan Halus** Gerakan tubuh seperti melompat, menari dan menyusun serta manipulasi alat atau objek kecil meningkat
    b) **Kognitif** Peningkatan kemampuan memahami aturan, berpikir logis, mengenal konsep baru seperti bilangan atau warna
    c) **Sosial Emosional** Anak belajar bekerja sama, bergantian, serta menghargai teman, rasa percaya diri anak muncul ketika berhasil mengikuti permainan

5. Tantangan dan Hambatan

Keterbatasan alat permainan tradisional yang aman dan sesuai usia.
Perbedaan kemampuan anak dimana terdapat anak yang cepat dan aktif serta ada pula yang lambat, atau kondisi dimana ada anak yang sudah paham aturan permainan dan ada juga yang belum mengerti sama sekali, hal ini tentu saja akan menjadi tantangan dan hambatan tersendiri dalam menjalankan kegiatan pembelajaran tersebut.

Kemudian keterbatasan waktu serta kurangnya dukungan orang tua, dimana para orang tua lebih memilih pembelajaran berbasis teknologi juga akan menjadi hambatan tersendiri dalam melangsungkan kegiatan transformasi pembelajaran melalui permainan tradisional ini.

Atau dapat kita simpukan sebagai berikut :

a. Tidak semua permainan transformasi mudah diterapkan jika alat/media tidak memadai
b. Perbedaan kemampuan fisik dan kognitif antar anak memerlukan adaptasi yang fleksibel
c. Waktu pembelajaran yang terbatas sehingga modifikasi permainan terkadang disingkat
d. Kurangnya dukukan orang tua murid

6. Solusi

Guru memanfaatkan bahan sederhana seperti kayu bekas, botol bekas, biji-bijian, daun kering, batu-batu kecil, ranting kering untuk permainan.
Kemudian guru juga akan mengatur kelompok kecil agar anak bisa bermain sesuai dengan minatnya.
Serta melakukan kegitan secara bergantian agar dapat memaksimalkan waktu yang terbatas seefektif mungkin
Dan tidak lupa guru juga perlu melibatkan orang tua melalui beberapa kegiatan atau permainan tradisional yang diselenggarakan di sekolah.
Dengan demikian diharapkan menjadi solusi dari tantangan dan hambatan yang ada pada saat pelaksanaan kegiatan pembelajaran tersebut.

Kesimpulan

Transformasi pembelajaran melalui permainan tradisional di TK Janneta Gebanganom terbukti memiliki manfaat yang cukup signifikan dalam mendukung perkembangan anak usia dini. Dimana permainan tersebut mampu mengembangkan aspek motorik, kognitif, sosial-emosional, dan bahasa anak.

Walaupun terdapat hambatan berupa keterbatasan sarana dan dukungan, permainan tradisional tetap relevan sebagai media pembelajaran modern apabila dikelola secara kreatif dan kolaboratif.

Guru memiliki peran krusial dalam merancang dan melaksanakan transformasi permainan agar sesuai dengan kebutuhan dan kemampuan anak. Meski demikian, kekurangan alat, media, dan variasi kemampuan anak menjadi tantangan yang perlu diatasi.

Saran

- Sekolah/TK menyediakan media dan alat yang lebih variatif dan sesuai untuk transformasi permainan
- Pelatihan bagi guru terkait desain permainan edukatif dan fleksibilitas adaptasi aturan permainan
- Penelitian lanjutan perlu dilakukan dengan metode kuantitatif untuk mengukur dampak permainan tradisional terhadap perkembangan anak secara statistik.

Daftar Pustaka

- **Piaget, J. (1962). Play, dreams, and imitation in childhood. New York: W. W. Norton** . (Karya asli Piaget tentang bermain dan perkembangannya)
- **Ardiati, L**. (2021). Perbandingan Teori Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini Jean Piaget dan Lev Vygotsky serta Relevansinya Terhadap Pendidikan Islam. Jurnal Pendidikan Tsagofah. Teori bermain dalam Pendidikan anak usia dini (Vygotsky, Piaget, Montessori)
- Tedjasaputra. (2008). Permainan, Bermain, Mainan, dan Permainan untuk Pendidikan Usia Dini. Jakarta: Grasindo.
- Andriani, T. (2012). Permainan Tradisional dalam Membentuk Karakter Anak Usia Dini. Jurnal Sosial Budaya, 9(1), 121-136
- Wijayanti, Rina. (2014). Permainan Tradisional sebagai Media Pengembangan Kemampuan Sosial Anak. Cakrawala Dini,
- Hello Sehat. (n.d.). 10 Manfaat Permainan Tradisional untuk Anak. Hello Sehat
- *https://youtu.be/BWeNBwo1ijY?si=lwfmcSdPcOGPwKu2*